VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

TUBARÃO DE SPIELBERG FERRA DENTADA NO MICRO

TÍTULO: Jaws

BRODIE, o chefe da polícia da ilha de Amity, está a braços com um sério problema. E se não o conseguir resolver vai ter de fechar as praias daquela estância de férias preferida pelos americanos, o que significa fechar, ao mesmo tempo, os cordões da bolsa do presidente do município local. O conveniente seria fechar para sempre a bocarra do tubarão. Assim começa «Jaws».

O filme, todos o sabem, é de 1975 e é de Steven Spielberg. Por cá chamámos-lhe «Tubarão». Na origem ficou conhecido por «Jaws» (mandíbulas), o nome que agora orna o «écran» de abertura do jogo que tem o filme por base.

Produzido pela Intelligent Software para a Screen 7, *Jaws* vive do filme mas não o acompanha a par e passo. Começa, de facto, por brindar-nos com uma sequência submarina, que mais se assemelha a um pedaço de *Cybernoid* jogado dentro de uma banheira. Os gráficos são do estilo, os problemas idênticos. Mas é bem outro jogo, com outros problemas, aquele que a Intelligent Software desenvolveu para cativar os jogadores/cinéfilos ou vice-versa.

Um barco carregado com uma superarma capaz de fechar para todo o sempre a bocarra do tubarão foi apanhado por um temporal e afundou-se numa zona perto de Amity. Azar, um intrincado de cavernas desenvolve-se sob as águas daquela região. E é aí que o jogador deve procurar a tal arma. Que, como se o temporal não fosse já azar de monta, se partiu em quatro pedaços, que se espalharam pelos quatro cantos da rede submarina.

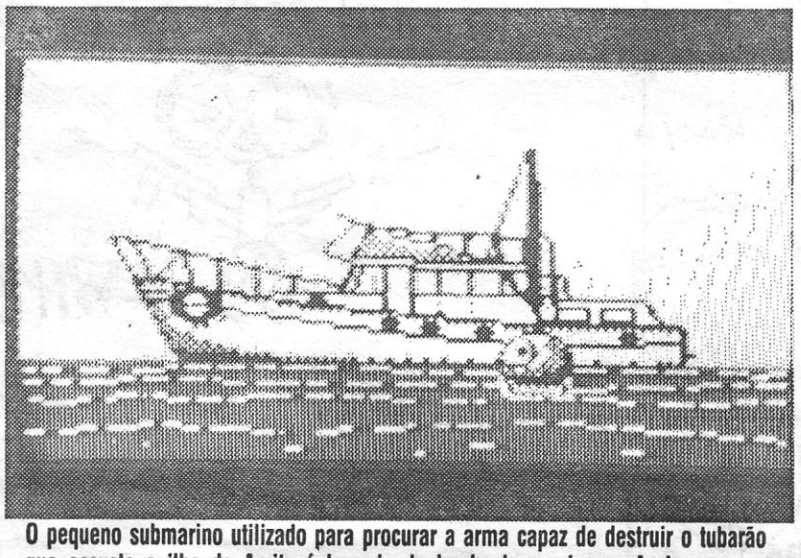
No fundo do mar os perigos são muitos. Há animalejos vários que põem em risco a segurança do jogador logo que este desce às profundezas a bordo de um mini-submarino. Disparar sobre as criaturas marinhas é a forma rápida de manter os níveis de segurança. E algumas deixam para trás tesouros que dão pontos quando se volatilizam. Mas é preciso cuidado, que outras deixam bombas que destroem tudo o que se encontra no quadro ao rebentarem. Há que fugir...

Fazer um mapa parece ser o conselho mais válido nesta primeira secção. E, como tudo o indica, as secções da arma estão sempre no mesmo local, vai ser fácil, em sucessivas tentativas, completar este labirinto divertido onde o tubarão aparece por vezes, perfeitamente indiferente aos ataques (nem vale a pena tentar) do jogador.

A sequência seguinte do jogo leva o jogador para um plano estratégico em que, como Brodie, deve decidir que praias fechar. Aqui há que ter cuidado. Um excesso de sinais de «proibido tomar banho» pode afastar os turistas e aborrecer o presidente da câmara. O outro extremo significa que o tubarão vai continuar a ter alimento...

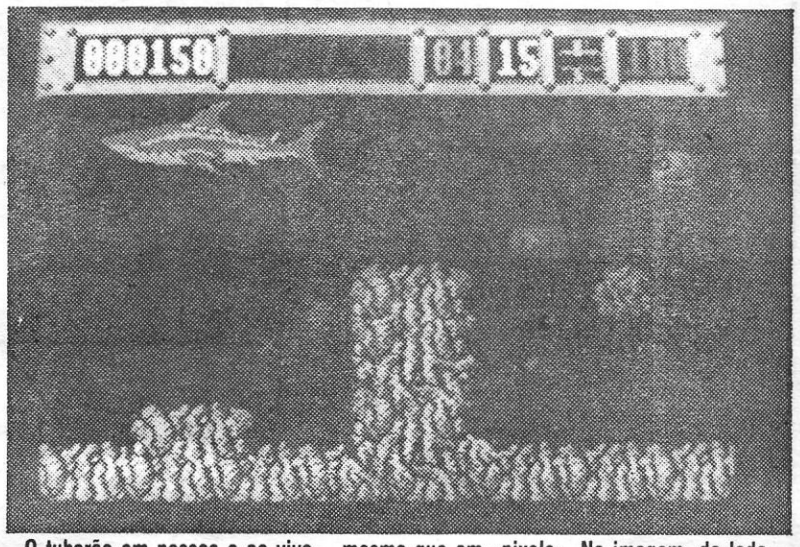
Jaws é isto. A base é, por certo, o filme, mas o jogo toma o seu próprio rumo. E com a dificuldade que o primeiro nível representa, mesmo com um mapa por perto, suspeita-se de que só mesmo com um «poke» muitos vão chegar ao pedaço de estratégia que vem a seguir.

Os gráficos são decentes, o movimento acompanha-os em qualidade. Mais difícil será dizer que o interesse do jogo anda pelas mesmas águas. Para quem gosta de labirintos, a secção submarina pode ser uma tentação. Que, todavia, talvez não justifique a compra do jogo. E a secção estratégica, mesmo com gráficos interessantes, não é capaz de, só por si, fazer um jogo.



O pequeno submarino utilizado para procurar a arma capaz de destruir o tubarão que assusta a ilha de Amity é largado de bordo de um barco. Assim começa o jogo que traz para o computador o filme «Jaws» de Steven Spielberg

Quem lembra o filme já reconheceu a imagem. Aqui, trata-se do «écran» de abertura do jogo *Jaws*, edição da Screen 7 de um programa da Intelligent Software, preparado com base na história que, em 1975, fez muita gente ter medo de entrar na banheira e deu um ror de dinheiro à Universal Pictures



O tubarão em pessoa e ao vivo... mesmo que em «pixels». Na imagem, do lado direito, com um ar tímido e quase não se distinguindo, está o pequeno submarino em que o jogador viaja pelas cavernas submarinas (é para isso que serve o submarino) em busca da arma capaz de fechar as mandíbulas

GÉNERO: Acção/Estratégia
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): 9

CONSELHO: Veja antes de comprar

Se um dia o seu computador se começa a comportar de uma forma estranha, é muito possível que tenha contraído um vírus.

VACINE-O!

anti-virus

DETECTA
DESTRÓI
IMUNIZA

UNIMICRO

Rua da Misericórdia, 67-1.º Dt.º - 1200 LISBOA
Tels. 327073/3462431 Telex 43690 UNIMIC P - Fax 3462431

AGRIMPOR

CENTRO COMERCIAL IGOPER LOJA 1.18

AV. GOMES PEREIRA, 103 - 105 — TELEF. 715 59 24 — 1500 LISBOA

CAMPANHA
de OUTONO

AMSTRAD XT

Computador Amstrad PC 1512 com:

- 512 K da memória RAM
- Processador 8086 a 8Mhz
- Relógio e Calendário c/ alimentação a pilhas
- Teclado de 84 teclas Português
- Sistema operativo - GEM Manual em Português
- Rato incluído

- Hard Disk de 20 Mb
- Drive de 5,25 de 360k
- Portas série e paralelo
- Placa dupla (C.G.A./Hercules)
- Monitor Monocromático

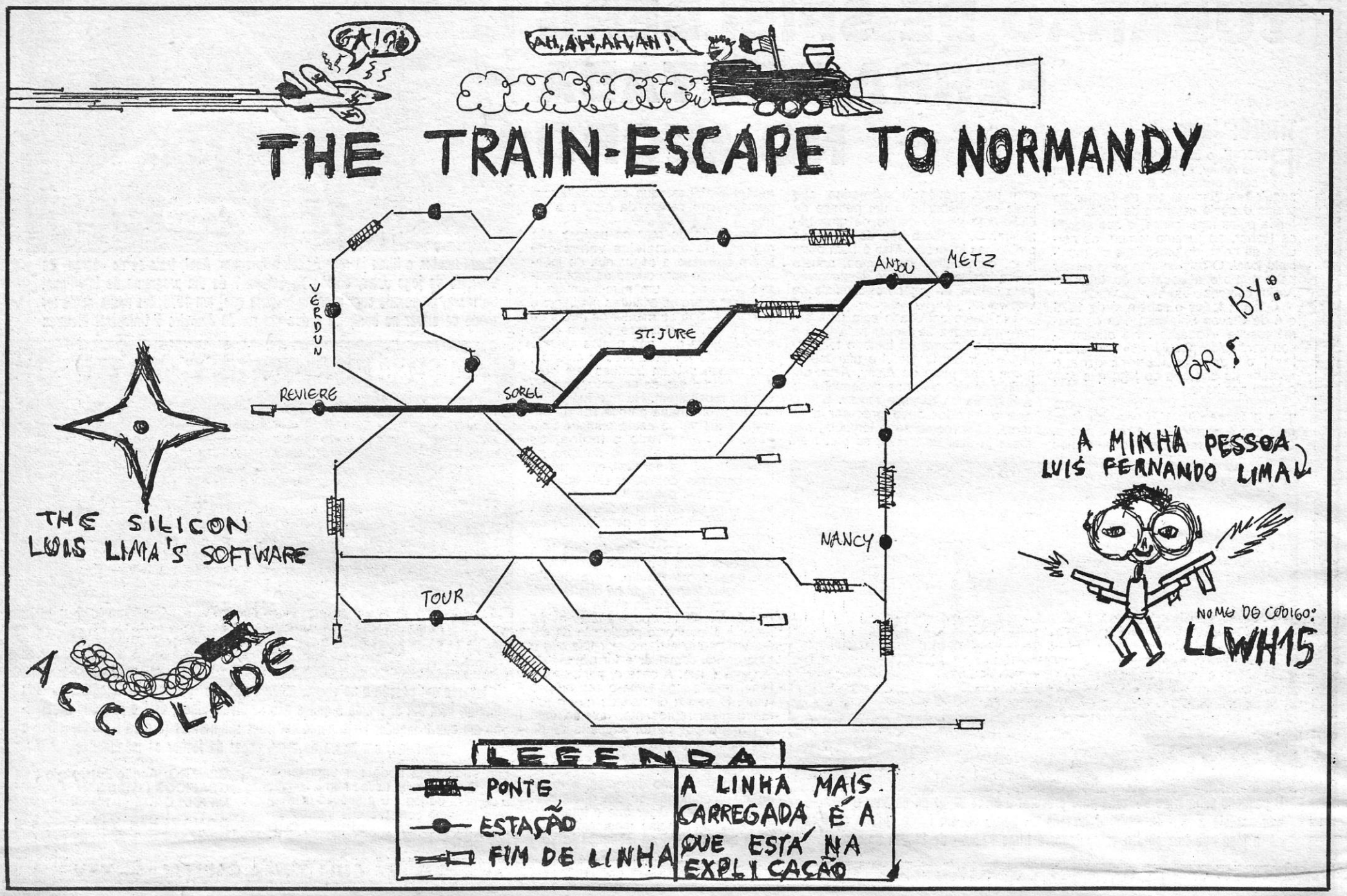
impressora SOPSI CPB-80EX
- Impressora de 9 agulhas
- 80 colunas (A4) c/ 135 cps e 27 cps em modo NLQ
- Interface Paralelo - Tracção e Ficção

Caixa de Papel
- Caixa de papel c/ 2 milheiros A4 liso

por apenas
228.500$00+IVA 17%

Credi AMSTRAD — Aluguer de Longa Duração
(11.485$00 mensais)

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE



Pokes & Dicas

FOI preciso dar a volta ao monte de correspondência para não andarmos por coisas muito antigas. É assim que, a par com *dicas* para velharias nos surgem, esta semana, novidades interessantes. Já de seguida, que não se pode perder tempo.

The Train

Ele há por aqui mais coisas boas, *dicas* várias para jogos diversos. Mas há informação que pode ajudar quem gostou do jogo *The Train — Escape to Normandy* que vem mesmo a calhar. Com um mapa também presente, enviado por outro leitor, é tempo de ir procurar o jogo na prateleira e desatar a jogar. Oportunidades destas não surgem todos os dias. Este primeiro bloco de informações veio do leitor *Jorge Manuel Alcobia A. Martins*, da Rua Barão de Sabrosa, 82, r/c, 1900 Lisboa, que é regular aqui por estas bandas. Como se vê. Quanto à pergunta que o Jorge faz... não se sabe mas olha que a ideia já foi lançada para cima da mesa do chefe...

— EXPLODING FIST + : GOLPES:
Baixo — murro à cintura
Cima — virar boneco
Cima/Direita — murro à cara
Baixo/Direita — murro ao tronco
Baixo/Esquerda — salto para trás
Cima/Esquerda — salto para a frente
Fire/Direita — pontapé à cintura
Fire/Esquerda — pontapé à meia-volta
Fire/Cima/Esq. — pontapé à cintura, para trás
Fire/Baixo/Esq. — pontapé ao tornozelo, para trás
Fire/Cima — cotovelada
Fire/Baixo — pontapé ao tornozelo
Fire/Cima/Direita — pontapé à cara
Fire/Baixo/Direita — pontapé à canela.

— PETER BEARDSLEY: Teclas: Z - esq.; X - dir.; O - cima; K - baixo; Space - chutar.

— TIGER ROAD:

Nível 1 — Vão sempre a saltar.

Nível 2 — Dão-se 8 golpes para matar cada homem. Matem o primeiro e subam a primeira escada. Matem outro homem e desçam a primeira escada que encontrarem a seguir. Vão para a direita e matem outro homem. Avancem até ao fim, saltem para o piso de cima, matem o homem e passem de nível.

Nível 3 — Têm só de tentar saltar os barris e ir sempre para a direita até passarem de nível.

Nível 4 — Têm de matar o leão para passarem de nível.

Nível 5 — Têm de ir sempre a saltar até passarem de nível. Tenham cuidado com as lanças.

Nível 6 — Aqui têm de «voar» indo para cima e matando as borboletas até encontrarem a passagem para o outro nível na parede direita.

Nível 7 — Têm de andar ao longo do primeiro bloco e depois ir rapidamente sempre a saltar para a direita.

Nível 8 — Têm de matar o homem (aqui não consegui passar mas deve ser o fim).

— TOTAL ECLIPSE: Esta é do meu amigo Fernando Panão: quando nos «inclinamos» para olhar para cima ou para baixo, se carregarmos em F voltamos à posição inicial, ou seja, ficamos «direitos», a olhar em frente.

— RALLY DRIVER: As teclas são: 1 - esquerda; 0 - direita; 3 - travar; 9 - acelerar; S - buzina; Q - pisca para virar à esquerda; O - pisca para virar à direita.

No primeiro percurso (Randers River) qualificam-se 7 corredores dos 11 iniciais, para o segundo percurso (The Farmlands). Do segundo percurso para o terceiro (Storefrith Forest) só se qualificam 5 corredores. No fim são entregues 3 taças aos 3 primeiros.

Parem sempre nos controlos a fim de introduzirem o código (por vezes dizem-nos as 2 letras de código um pouco antes). Para virarem para uma estrada transversal têm de ir a menos de 30 «miles»/h e têm de ter o pisca a funcionar. Para afastar as pessoas e as vacas do meio da estrada usem a buzina.

— METAPLEX — Teclas: C - esq.; V - dir.; K - - cima; M - baixo ou cursores; P - pausa; 8 - recomeçar; 1, 2, 3, 4 e 5 - abortar.

— GARY LINEKER HOT SHOT — As teclas são: 1 - cima; Z - baixo; 9 - esq.; 0 - dir.; M - fire.

— MATCH DAY 2 — Na opção *Match Day League* escolham a subopção «Start Old Leage» e introduzam o código: 3A0BSAGM43T4SD5.

Na opção *Match Day Cup* escolham a subopção «Start Old Cup» e introduzam o código: 58GFCPX5CHQPX5CKJR8FPX3AHQY6D.

— EMILIO BUTRAGUÊNO — Para chutar um pontapé de bicicleta carreguem em «fire» + direcção oposta à qual estão virados. Exemplo: se estiverem virados para cima carreguem baixo + «fire».

— THE TRAIN — Para quem ainda não sabe aqui está a forma de pôr o comboio a andar e acabar o jogo. Teclas: Q - cima; A - baixo; O - - esq.; P - dir.; Enter - fire.

Primeiro põe-se a seta no «brake» e destrava-se o comboio («fire»+ cima). Depois põe-se a seta no «throtle» e acelera-se («fire» + baixo). Quando o indicador de M. P. H. indicar a velocidade máxima reduz-se o «throtle».

A «fornace door» serve para lançar o carvão para manter a temperatura ao máximo. «Fire» + baixo - abrir porta; direita - lançar carvão.

«Forward reverse lever»: serve para pôr o comboio em marcha a ré ou marcha a vante — «fire» +baixo/cima. Só se usa nos níveis *Intermediate* e *Expert*.

O «steam blowoff» serve para libertar vapor («fire» + cima) e assim controlar o P. S. I., o qual deve ter sempre valores médios.

Para travarem devem-no fazer sempre devagar, aos poucos. Nas estações deixem o dedo no «fire» e movimentem apenas a mira. Nas pontes, se carregarem cima afastam o tiro de vocês, se carregarem baixo, aproximam-no.

No nível mais fácil só precisam de parar nas estações e nas pontes, não precisando de mudar de linha. Nos outros dois níveis têm por vezes de mudar de linha nos cruzamentos. O ojectivo é chegar à estação da Riviere mas esta tem obrigatoriamente de estar em poder dos aliados.

No final aparece a mensagem;

Intelligence Dispatch Riviere
Dear General Deutchheader:
All art work in allied hands
Priede of France recovered
See you in Berlin
General Y. D. Dandee. U. S. 8TH

— NIGHT RIDER — Esta é do meu amigo Sandro Carvalho: antes de descolarem do porta-aviões decorem a altitude a que o avião está (+ ou − 40 pés). Quando for para aterrarem ponham o avião a essa altitude, baixem o gancho, dirijam-se para o porta-aviões, acendam as luzes de aterragem e pronto.

— WELLS FARGO — Já devem todos saber que as vidas infinitas obtêm-se carregando em WEST ao mesmo tempo. No entanto isso não basta para acabar o jogo. Neste jogo o essencial é não danificar a carruagem, evitando os buracos e as pedras, pois se a carruagem se voltar perdemos o jogo, não importando o número de vidas. O jogo tem 4 níveis ao fim dos quais carregamos o último bloco e recebemos a recompensa: vamos beber a um «saloon» enquanto no palco as bailarinas vão dançando ao som do piano.

— PEDRO DELGADO — No 1.º nível a tecla de cima serve para acelerar e a de baixo para travar. As teclas esq. e direita servem para virar a bicicleta no sentido e no inverso do sentido dos ponteiros do relógio. Pelo caminho vão apanhando energia (objectos brancos).

No 2.º nível ponham a mudança 0. Nas subidas (e só nas subidas, para não perderem energia) estejam sempre a carregar em direita.

No 3.º nível basta carregarem para baixo e para os lados (conforme para onde é a curva).

No 4.º nível estejam sempre a carregar em «fire» e carreguem para os lados para se desviarem das outras bicicletas.

— GARY LINEKER SUPERSKILLS — Já descobri como se devem dar os toques. Podemos dividir a área de jogo em 3 partes. A parte «baixo», que fica mesmo no fundo do «écran»; a parte «cima», que fica o mais acima possível no fundo do «écran» (2 passos acima); a parte «meio» que fica entre as 2 partes anteriores (1 passo acima do fundo do «écran»).

Baixo — Ombros: Lado + cima + «fire»
Cabeça: alinhada com a bola e cima + «fire»
Meio — «Neck catch»: cabeça alinhada e baixo + «fire»
Joelhos: lado + «fire»
Cima — Pontapé: baixo + lado + «fire»

Tentem dar vários toques seguidos. Falta ainda um movimento que é o «spins» (rodopiar), mas tentem não o fazer muitas vezes, pois se dermos a seguir um toque este não conta. Para pôr a bola a saltar para podermos dar os toques temos de a pontapear em baixo: carregar lado + baixo + «fire». A seguir vem uma parte em que temos de ziguezaguear com a bola mas eu não a percebo muito bem. Será que alguém aí sabe como é?

Forma de gravação — Para os possuidores, como eu, de um Spectrum + 2 há uma forma de gravar que poupa muito tempo e é eficiente. Arranjem um fio com um «jack» de 3,5 mm em cada ponta (tipo dos antigos fios de Ear e Mic) e um gravador autónomo. Liguem o fio à saída «Sound» do + 2 e à saída «Mic» do gravador

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum foram os seguintes:

1.º — WEC LE MANS
2.º — ROBOCOP
3.º — CRAZY CARS II
4.º — BATMAN II
5.º — INDIANA JONES
6.º — SUPER SCROMBLE
7.º — RICK DANGEROUS
8.º — DRAGONIJA
9.º — INTERNATIONAL KARATE II
10.º — TETRIS

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos Melo Informática, Triudus, Quantum (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

autónomo, tendo este o som baixo, a cerca de 3/4 do máximo. Ponham então o jogo a carregar no + 2 e à medida que ele entra vão-no gravando ao mesmo tempo no gravador autónomo. Assim, o jogo demora a gravar exactamente o mesmo tempo que demora a entrar.

— Quem é que tem e me pode fornecer o *3 D Game Maker* e o *Pokeador Automático* da Micro-Hobby?

— Ajudas — queria para *Afterburner* (*poke* ou carregador), *Captain Blood*, *Barbarian II* (da Mastertronic) e *Heroes of the Lance*. Queria ainda pedir ao leitor Sílvio Mendes, que mandou um mapa de *Knightmare*, para ele explicar como se abre a porta da 2.ª sala da direita, no princípio do jogo.

— Pergunta para o sr. Joaquim Andrade — quando é que «A Capital» organiza, com a ajuda talvez de outras entidades, um grande campeonato ou taça de futebol a nível nacional?

NOTA: Qualquer semelhança com quaisquer outras *dicas* terá sido mera coincidência.

E é o fim da minha carta. Desta vez mando pouco material mas, ultimamente, os jogos que têm saído são pouco propícios a *dicas*. Pelo menos os que eu tenho comprado...

Aproveito para referir mais uma vez que, no meu entender, não há razão para os leitores criticarem tanto as suas críticas dos videojogos. Para mim você tem estado a fazer um bom trabalho e, inclusivamente, penso que o sr. J. Andrade melhorou substancialmente este espaço desde que ocupou o lugar de coordenador (isto sem estar a rebaixar o sr. Daniel Lima).

Faço votos de que continue a fazer um bom trabalho e pergunto-me quando chegará o dia em que «A Capital» passará a editar semanalmente uma **revista** de informática. Com certeza ficaríamos todos ainda mais bem servidos!

The Train II

Não é a segunda versão do jogo mas a continuação das *dicas* para o tal *The Train — Escape to Normandy*. Agora pela mão do *Luís Fernando Lima*, da Praceta Aldegalega, lote 8 - 1.º dt.º, 2870 Montijo, que até fez um mapa do percurso para facilitar a vida aos mais perdidos. Deste leitor há ainda mais material que vocês farão o favor de ler já de seguida.

«Antes de mais nada gostaria de cumprimentar "A Capital" pelo seu esforço para tornar este espaço mais interessante e informativo. Depois gostaria de fazer um apelo aos leitores deste espaço:

Por favor, quem tiver os jogos que a seguir indico, que me faça o favor de os ceder em troca de outro jogo qualquer, mas atenção: é troca de gravações (ou seja, de me deixar gravar o jogo, e eu deixo gravar um que ele queira) e não de cassetes.

Os jogos são os seguintes:

Rastan Saga
Back to Skool
Star Raiders II

Agradecia que me respondessem com urgência, pois preciso muito desses jogos. Também gostava que me enviassem ajudas para outros jogos. E vamos às *dicas*:

Explicação completa de *The Train — Escape to Normandy*
(Nível 2 — intermediate)

O jogo tem como objectivo levar o comboio desde Metz à Riviera. Para isso aqui vai a minha explicação do jogo:

"Começa-se em Metz, onde temos logo que andar aos tiros aos alemães onde Le Duc tem que pôr os carris em funcionamento, e eu tenho de cobri-lo. Para escolher o nível, é esquerda e direita. O combate começou à 1.00 h. e acabou à 1.19 h. Na velocidade máxima, tendo cuidado com os Messerchmitt, que teimavam em meter-se connosco, chegámos à estação de Anjou à 1.35 h. Le Duc apressou-se a entrar na estação, se não era alvejado. Conseguiu à 1.45. Isto era o que lá estava escrito:

Germain Command
Intelligence Dispatch Anjou
Riviere Fallen to the Americans
Track out from laval to sorel
From 3 to 6 A. M.

O que queria dizer que a partir das 3.00 h., a linha a partir de Laval até Sorel começará a ser destruída aos poucos, mas se for rápido isso não interessa. A seguir haverá um desvio, mas não importa, pois vamos na direcção certa. Deve chegar ao interruptor por volta das 1.58 h. (foi quando eu cheguei!). A seguir deve chegar a uma ponte por volta das 2.15 h. Pare e entre em combate!! Faça o melhor que pode! Se não for destruído deve sair às 2.30 h. Agora muito cuidado com o carvão que pode faltar... Deve chegar a um interruptor por volta das 2.49 h. Apite 2 vezes para vir para baixo. Depois disto chega a St. Jure às 3.13 h. Entre em combate!! Deve acabar por volta das 3.25 h. Na estação está o seguinte.

German Command
Inteligence Dispatch St. Jure
Allied Bombers in area
German air support engaging them

Isto quer dizer que os bombardeiros vão começar a bombardear a linha, mas você não será destruído se for rápido. Agora terá 2 *interruptores* pela frente:

No primeiro deve apitar 2 vezes para vir para baixo. Isto às 3.43 h. Às 3.47 vem o segundo, mas este não se toca, pois é esta direcção que queremos. Agora o final... quase!! Deve chegar a Sorel às 3.53 h. Combata até acabar, aí por volta das 4.06 h. Isto é o que está escrito na estação:

German Command
Intelligence Dispatch Sorel
Shop art train!
Luftwaffe prepared to bomb lines

Só que nós interceptámos este telegrama, e os alemães não sabem onde nós estamos! Assim só resta escapar a toda a velocidade!!!!!!!!!

Para isso tomem muito cuidado agora: terá três interruptores seguidos. Prepare-se... No primeiro, por volta das 4.18 h., não faça nada, apenas passe pelo desvio. No segundo, por volta das 4.23 h., apite 2 vezes para ir a direito e finalmente no terceiro, por volta das 4.27 h., apite também 2 vezes para ir em frente. Se conseguiu, parabéns!!! Agora resta chegar até à Revière (Reviera) e para lá volta das 4.50 h., você mandará esta mensagem aos alemães:

Intelligence Dispatch Rivière
Dear General Deutchheader:
All art work in allied hands
Pride of France recovered
See you in Berlin...
General Y. D. Dandee U. S. 8.th

E é o fim! Depois vem a mensagem:

Congratulations on successful mission

E acabou-se!!!!!!!!!

Acabei com:

28 aviões	8400	Boiler	50 %
4 barcos	850	Brake	7 % Damage
34 guardas	1700	Art	38 %
Bonus	1880		
		Coal in hopper —	5000
Pontuação	12 830		

Dicas

3 D POOL — No «menu» escolham a opção de começar um novo campeonato até jogarem no primeiro «round» com o NO GOOD MIK.

THE TUBE — Na primeira parte tecle o escudo e ponha-o a funcionar. No segundo nível (dentro do tube) tente destruir tudo o que estiver ao seu alcance. No terceiro nível tente acoplar-se no posto, e depois forme a palavra *WIN* com 2 cabos. Atenção: Você só tem 3 chances para 2 cabos. Se não acertar: BBBBUUUUMMMM!!!!

SPITFIRE 40 — Depois de atingido um inimigo, vão sempre para cima que eles vem todos de seguida, e assim é mais fácil.

Frescas e boas

Do leitor *Pedro Manuel Silveiro Casqueiro*, da Avenida Nuno Álvares, 1 -3.º fte., 2900 Setúbal uma «salada de *dicas*» que é capaz de tirar a fome a muita gente. Ora sirvam-se lá...

XENON — Premir «caps shift» e «break» para fazer pausa. Quando tiverem feito pausa primam simultaneamente T+I+N+Y, ou seja TINY, e ficarão com a nave indestrutível (aparecerá uma mensagem a dizer que resultou).

STORMLORD — Quando estiver no «menu» tecle tecla por tecla a frase «bring on the girls». O jogo fará uma pausa e então devemos carregar numa tecla de 1 a 4 para irmos parar ao nível desejado com vidas infinitas (atenção! O tempo não será infinito). Então devemos iniciar o jogo. Devemos repetir todo o processo cada vez que iniciarmos um jogo novo.

AFTEROIDS — Premir simultaneamente L+I+E+S e ficaremos com um campo de força a proteger a nave.

AFTER THE WAR — Para matar o inimigo do final do nível devemos aplicar-lhe pontapés altos. A partir do nível dois surgem «punks» com pistolas que nos matam imediatamente se nos atingirem. No nível 3, ao matar o inimigo final é preciso ter muito cuidado, pois ele ao saltar salta com os braços abertos e atinge-nos. O código para o 2.º lado é 94656981.

METROPOLIS — Premir simultaneamente H+V para ter energia infinita (se caírem dos edifícios a energia diminuirá, só os disparos inimigos é que não vos afectam).

RED HEAT — Se jogarem com «kempston joystick» é mais fácil acabar o subjogo do nível 1. A seguir ao 1.º bónus no 1.º nível é melhor irem andando e baixando-se, pois costumam aparecer muitas «bolas de ferro». Para eliminar melhor os inimigos deste nível deixar juntar um 2 ou 3 e pôr o nosso homem todo recuado no «écran» e baixo. Quando eles estiverem perto do nosso boneco avançar tudo no «écran» que eles seguir-nos-ão. Quando chegarmos ao fundo, começar a dar-lhes cabeçadas. Se estiver um homem de barbas incluído nos inimigos devemos baixar-nos mal acabemos de lhe dar a cabeçada, pois ele quando leva um golpe vai para trás enquanto os outros ficam parados no mesmo sítio. No nível 2 gastar balas à vontade antes do 1.º bónus, pois esse bónus dá as balas todas. Se pensar em matar os inimigos do 2.º nível ao murro tenha cuidado pois os que estão enfaixados com ligaduras, mesmo que estejamos baixos vêm contra nós e atingem-nos. Caso alguém tenha qualquer truque para acabar este dificílimo jogo (especialmente do 1.º nível para a frente) agradecia que escrevesse e me dissesse.

BMX NINJA — Para matar os inimigos do «skate» andar com a bicicleta e premir «fire».

VIGILANTE — Para usar as matracas fazer os mesmos golpes com que o boneco dá murros. Para derrubar os motociclistas no 3.º nível dar-lhes o pontapé no ar. Para liquidar o chefe do 5.º nível (que é o último) aplicar-lhe um golpe e recuar. Fazer sempre isto, pois quando ele está ao pé de nós bate-nos. Mesmo que façamos golpes é difícil acertar-lhe.

SILKWORM — Jogar por 2 jogadores (se tiverem alguém para jogar com vocês, visto que é mais fácil). Com o helicóptero devemos ir rebentando as minas, pois o «jeep» não consegue fazer isso e se lhes toca adeuzinho, lá vai uma vida. Estas minas, quando destruídas, transformam-se numa nuvem que se a apanharmos dá-nos uma protecção durante uns segundos. Se dispararmos contra a nuvem esta rebenta com todos os inimigos no «écran» (excepto os helicópteros que se formam a partir de uma data de peças). Se a apanhar-mos quando já temos uma fará a mesma coisa. Para destruirmos o helicóptero que se vai montando no «écran» devemos atingir a segund peça a montar-se. Para destruir o helicóptero do final do nível devemos com o nosso atingi-lo na hélice para não sermos atingidos com o míssil que ele larga. O «jeep», se tiver o tiro duplo, deve disparar de modo a ter um tiro na horizontal e outro na diagonal. No nível 2 ir com o helicóptero baixo, pois há um ponto em que é disparado um míssil igual ao do helicóptero. No 2.º nível há também um sítio em que surgem tanques com para-quedas caindo do topo do «écran», portanto convém não ir com o helicóptero no topo. A partir do nível 5 surgem jactos. Quando eles aparecerem convém ir com o helicóptero o mais baixo possível junto ao «jeep». É também necessário ter cuidado com 2 tipos de helicópteros; um que fica parado no topo do «écran» e dispara balas em todas as direcções e outros que vêm contra nós e que largam muitas bombas.

Nos últimos níveis estes helicópteros aparecem também. Em vez de no topo do «écran» aparecem rente ao «chão». Este jogo tem 11 níveis e ao destruír o helicóptero no último nível surge uma chuva de bombas estilo explosões. Depois aparece um texto a felicitar-nos.

FORGOTTEN WORLDS — Jogado só por um jogador. Quando estiver prestes a morrer carregue na tecla de disparar do jogador 2 que ele aparecerá e poderá começar o jogo pelo jogador 2.

CRAZY CARS II — Para terminar a 1.ª etapa continuar sempre pela mesma estrada, ou seja, nunca entre pelos desvios. O n.º da estrada pode mudar mas o principal é nunca seguir por nenhum desvio. Faça isto que ao chegar à estrada 40 ou 70 (não tenho bem a certeza) aparecerá uma mensagem que dirá «congratulations!!». Depois surgirá o próximo destino onde terá de chegar.

DOMINATOR — Se carregarmos em certas teclas quando estivermos a jogar, aparecerá uma mensagem a dizer «chet on» e a nossa nave fica indestrutível (não carregar no Q, pois esta tecla aborta o jogo).

Espero que estas *dicas* sejam úteis a muita gente e que o espaço «Pokes & Dicas» melhore cada vez mais.

NOTA: As *dicas* do *Xenon*, *STORM LORD* e *Afteroids* foram retiradas de revistas.

Xenon

Um mapa do primeiro nível de *Xenon* e *dicas* para outros jogos é o ponto final para esta semana. Tudo enviado pelo *João Alberto de Nóbrega Lopes*, da Rua António Aleixo, 21 - 1.º dt.º, S. João da Talha, 2685 Sacavém.

WEC LE MANS — Quando o carro for a 140 km/h mudar de mudança e então poderá ultrapassar os carros antes da curva.

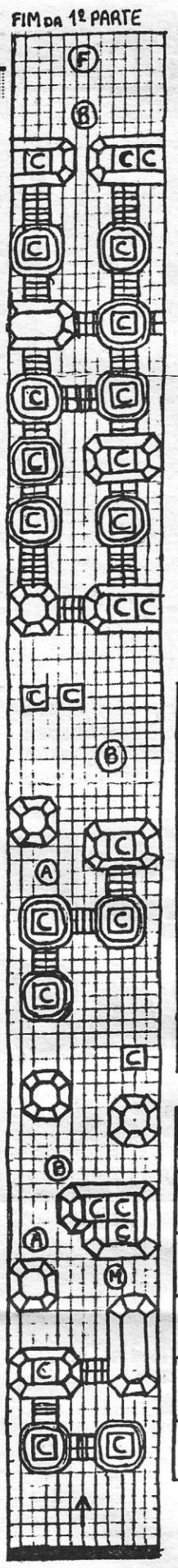
NIGEL MANSELL (G. P.) — Para mudar de pneus e abastecer basta entrar na «box».

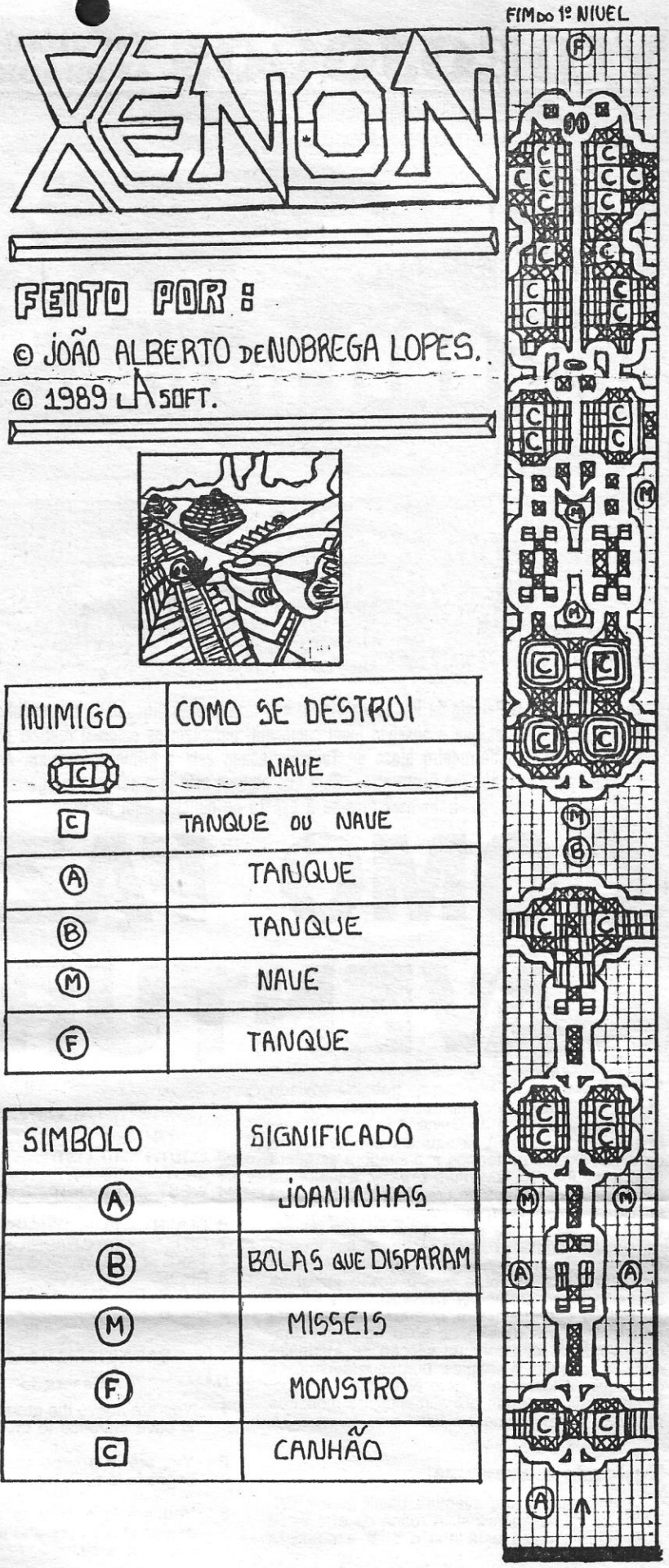
BUGGY BOY —
```
1Ø LOAD" "COD
2Ø FOR J = 63535 TO 63541: READ E
3Ø POKE J, E: NEXT F
4Ø RANDOMIZE USR 63488
5Ø DATA 175,50,174,152,195,0,128
```

MAD MIX GAME —
```
1Ø CLEAR 24575
2Ø LOAD" "CODE
3Ø POKE 40296,22
4Ø RANDOMIZE USR 24576
```

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX





INIMIGO	COMO SE DESTROI
[C]	NAVE
C	TANQUE OU NAVE
Ⓐ	TANQUE
Ⓑ	TANQUE
Ⓜ	NAVE
Ⓕ	TANQUE

SIMBOLO	SIGNIFICADO
Ⓐ	JOANINHAS
Ⓑ	BOLAS QUE DISPARAM
Ⓜ	MISSEIS
Ⓕ	MONSTRO
C	CANHÃO

VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

Quem já visitou o Palácio da Pena, em Sintra, não terá (muita) dificuldade em reconhecer esta imagem. É este tipo de gráficos que é possível (com paciência, garantem os autores) realizar no Graphic Adventure Creator. Este é o derradeiro bloco de Talismã, sendo esta a primeira imagem. As restantes, que «A Capital» pode ver, não lhe ficam atrás. Será que alguém está já a pensar em agarrar no GAC e desatar a trabalhar? Fica-se à espera de notícias aqui no Poço...

COMO FAZER AVENTURAS

VOLTAMOS esta semana ao trabalho enviado pelo leitor *Vítor Manuel Junqueira de Almeida,* da Rua da Guiné, 15, 1.º, 1100 Lisboa (telefone 825309), já aqui iniciado no passado dia 3. Depois de termos espreitado a estrutura básica do *Graphic Adventure Creator,* é tempo de perceber, com a ajuda de uma pequena aventura incluída na cassete, como é que o programa funciona. Algumas dicas sobre como poupar memória surgem também e, para fechar, o fluxograma que explica como é que o *GAC* «pensa». Além disto há ainda as fotos que o vosso jornal foi buscar ao jogo português *Talismã.*

Para o Vítor Junqueira, que faz uma pergunta pertinente sobre o facto de só o nome de Joaquim Andrade aparecer na secção de «Videojogos», a resposta é simples: porque é mesmo só o Joaquim Andrade que gere este vosso espaço. Desde abrir as cartas até alimentar os monstros na cave. Tá explicado... e vamos ao texto.

Testando a aventura

Para testar a sua aventura basta premir ENTER no «menu» principal. A rotina de erro avisa que alguma coisa está mal e qual a natureza desse mal:

Message not found — Significa que se referiu a uma mensagem que não existe. Pode ser que também não tenha definido as mensagens 240-/255.

Room not found — Tentou-se descrever ou mover para uma sala que não existe.

Object not found — Tentou-se apanhar, largar ou descrever um objecto que não existe.

Marker not found — Tentou-se obter acesso a um *marker* que não existe.

Counter not found — Tentou-se obter acesso a um *counter* que não exite.

Illegal value — Tentou-se obter acesso a um verbo, nome ou advérbio com um número maior do que 255, ou que se tentou carregar um *counter* com um número maior que 255.

Advinman

Aqui vão ser listadas as definições feitas para criar uma aventura como o *Advinman.*

I

NOMES

1 TORCH	4 GOLD	5 SERPENT
1 LAMP	4 BAR	6 DOOR
2 RAT	4 TREASURE	255 IT
3 KEY	5 SNAKE	

II

VERBOS

1 NORTH	9 LOOK	15 LOAD
2 SOUTH	10 LIST	15 RESTORE
3 3AST	10 INVENTORY	15 EXAMINE
4 WEST	11 QUIT	17 LIGHT
5 UP	12 TEXT	17 ON
6 DOWN	13 PICTURES	18 EXTINGUISH
7 GET	13 GRAPHICS	18 OFF
7 TAKE	12 WORDS	19 UNLOCK
8 DROP	14 SAVE	20 SCORE
1 N 2 S	3 E 4 W	21 EAT
5 U 6 D		

III

CARACTERÍSTICAS DAS SALAS

N.º	Descrição	Ligações
1	You are above the ground. There is cave entrance to the east.	—
2	You are in a large cavern. Passages lead east, west and south.	E 3
3	You are in a cave. A snake is asleep in a corner and exist lead east and west.	W 3
4	You are by a small lake. The only exit is west.	—
5	You are outside a castle. A tunnel leads to the north and a large door can be seen to the east.	—
6	You are in a castle strongroom. A door stands open to the west.	W 5

IV

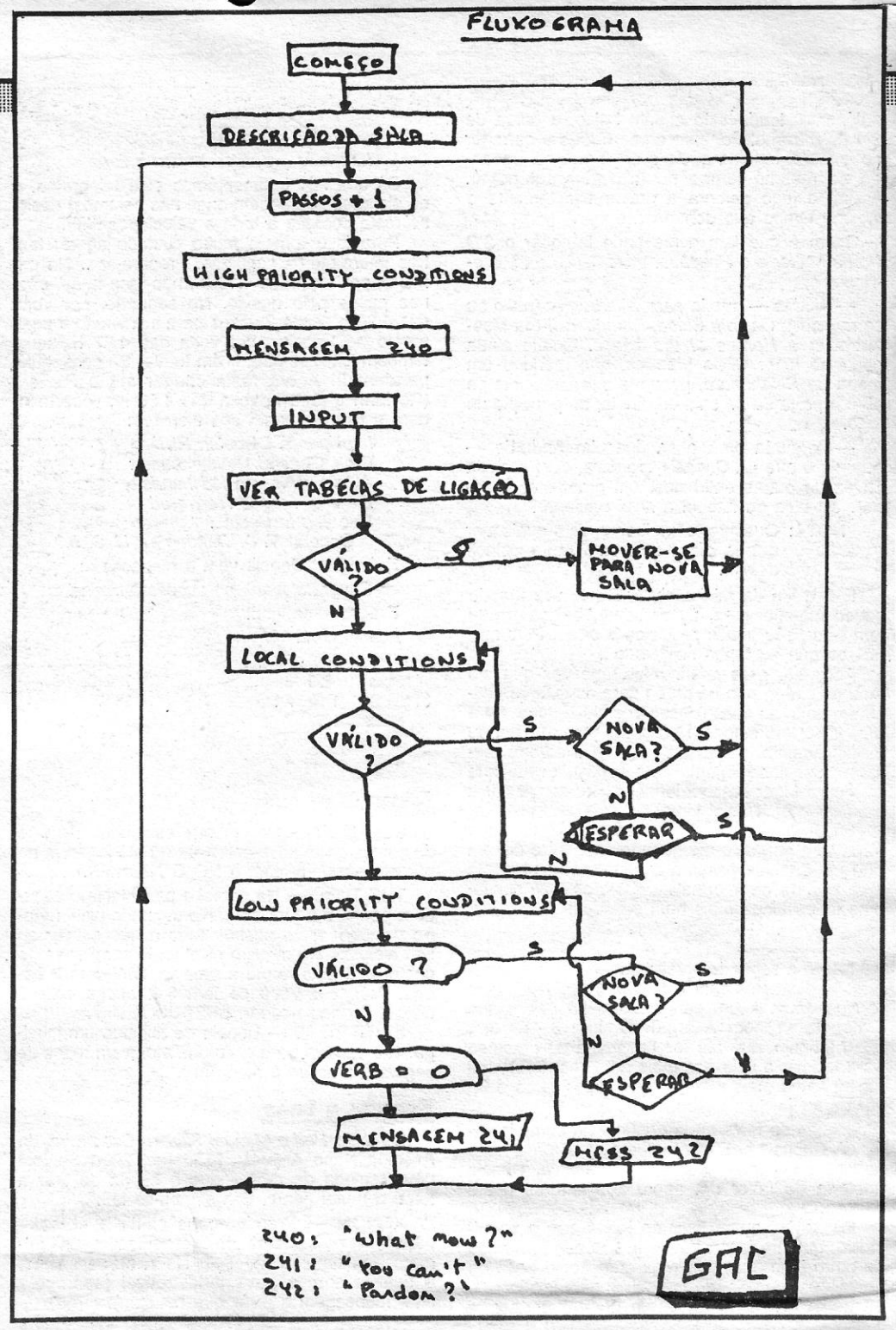
OBJECTOS

N.º	Descrição	Sala em que começa	Peso
1	a lamp	1	10
2	a dead rat	5	20
3	a key	4	1
4	a gold bar	6	100
5	a lit lamp	0	100

V

MENSAGENS

(No manual que possuo não vêm indicadas as mensagens, e como eu não tenho o bloco do *Advinman*, não vos posso dizer as mensagens utilizadas por esta aventura, além das 240 a 255.)



VI

CONDIÇÕES — Local

Sala 1

IF (VERB 3) RESE 1 GOTO 2 WAIT END

Se teclar EAST, desligar *maker* escuro/iluminado, ir para a sala 2 e esperar novo comando.

Sala 2

IF (VERB 4) SET 1 GOTO 1 WAIT END

Se teclar WEST, ligar o *marker* 1 (escuro/iluminado), ir para a sala 1 e esperar novo comando.

IF (VERB 2) SET 1 GOTO 5 WAIT END

Condição semelhante à anterior, só que para sul.

Sala 3

IF (VERB 7 AND NOUN 5) MESS 14 HOLD 200 EXIT END

Se teclar GET SNAKE, imprimir a mensagem 14 para dizer como a cobra reage, parar por 4 segundos e «morrer».

IF (VERB 3) SET 1 GOTO 4 WAIT END

Outra condição para o movimento de uma sala escura para outra iluminada, desta vez para este.

Sala 4

IF (VERB 4) RESE 1 GOTO 3 WAIT END

Tente descobrir?!

IF (VERB 7 AND NOUN 3) CRT0 + 20 CSET 0 END

Se teclar GET KEY, adicionar 20 ao *counter* 0 (pontuação).

IF (VERB 8 AND NOUN 3) CTR0 + 20 CSET 0 END

Se teclar DROP KEY, subtrair 20 ao *counter* 0.

Sala 5

IF (VERB 3 AND SET? 3) GOTO 6 WAIT END

Se teclar EAST e o *marker* 3 estiver ligado (se a porta estiver aberta), ir para a sala 6 e esperar novo comando.

IF (VERB 3) MESS 7 WAIT END

Se teclar EAST, imprimrir mensagem 7 e esperar novo comando. Estando a porta fechada não se pode passar para a outra sala.

IF (VERB 19 AND NOUN 6 AND CARR 3) SET 3 MESS 10 WAIT END

Se teclar UNLOCK DOOR, ligar o *marker* 3 (a porta fica aberta), imprimir mensagem 10 e esperar novo comando.

IF (VERB 1) RESE 1 GOTO 2 WAIT END

Outro movimento para uma sala escura.

VII

LOW PRIORITY

Aquelas marcadas com «—» estão incluídas na *Quick start file.*

IF (VERB 20) MESS 249 PRIN CTR 0 MESS 250 PRIN TURN MESS 255 WAIT END

Se teclar SCORE, imprimir mensagem 249, pontuação, mensagem. 250, o n.º de passos e a mensagem. 255. Finalmente, esperar por novo comando.

IF (N01 = 0 AND VERB 7) MESS 19 WAIT END

Se teclar GET apenas ou com uma palavra irreconhecível, imprimir mensagem 19 «I'm sorry, but I don't know what one of those is...»

IF (N01 = 0 AND VERB 8) MESS 19 WAIT END

Semelhante para DROP.

IF (N01 = 0 AND VERB 7) MESS 18 WAIT END

Novamente para EXAMINE.

IF (VERB 7 AND NOUN 1 AND HERE 5) GET 5 OKAY END

Se teclar GET LAMP e existe esse objecto nessa sala, apanhar esse objecto, imprimir OKAY e esperar novo comando.

IF (N01 < 5 AND VERB 7) GET N01 OKAY END

Se teclar GET e um nome com um número menor que 5, apanhar o objecto com esse número.

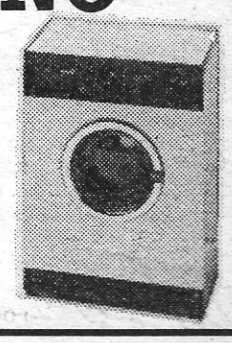
Isto apenas acontece porque neste caso os objectos e os nomes correspondentes têm o mesmo número (um truque muito útil).

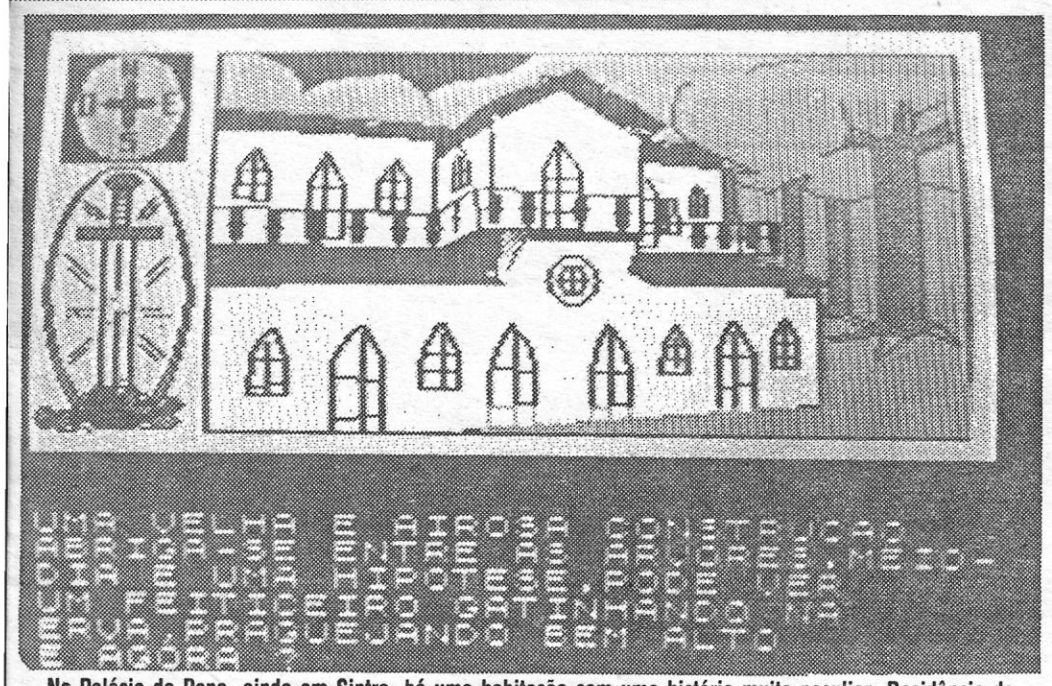
IF (VERB 8 AND NOUN 1 AND CARR 5) DROP 5 OKAY END

Se teclar DROP LAMP e possuir esse objec-

ELECTRODOMESTICOS
COLCHOARIA df MOBILIARIO
AGENCIA PHILIPS

COLCHOARIA DO CAMPO PEQUENO
• COMPRE SEM JUROS •
CAMPANHA DE NATAL • FRIGORÍFICOS/ARCAS CONGELADORAS
MÁQUINAS DE LAVAR/MOBILIÁRIO/ESTOFOS/COLCHOARIA
CONSULTE-NOS, TEMOS AS MAIORES FACILIDADES DE PAGAMENTO
SEDE: Rua Chaby Pinheiro, 6-A — Telefs.: 77 37 14 - 77 37 20 • FILIAL: Rua Entrecampos, 21-B — 1000 LISBOA
EDESA ELECTRODOMÉSTICOS





No Palácio da Pena, ainda em Sintra, há uma habitação com uma história muito peculiar. Residência da condessa de Edla, grande amor de D. Fernando II, o edifício, que se ergue numa clareira do verdejante espaço, chegou ao Spectrum como cenário de alguma da acção de Talismã. E note-se, no texto, ele até há feiticeiros na aventura, personagens que permitem alguma interacção

to, então largar, imprimir OKAY e esperar novo comando.

IF (N01 < 5 AND VERB 8) DROP N01 OKAY END

Semelhante à condição mostrada há pouco, desta vez para DROP.

IF (VERB 16 AND NOUN 1 AND AVAI 5) MESS 5 WAIT END

Se teclar EXAMINE LAMPE e possuir esse objecto, imprimir a sua mais detalhada descrição e esperar por novo comando.

IF (N01 < 5 AND VERB 16 AND AVAI N01) MESS N01 WAIT END

Se teclar EXAMINE e um nome com o número menor que 5, imprimir a mensagem com esse número, ou seja, a descrição para esse objecto, e esperar novo comando.

= IF (VERB 11) QUIT END

Se teclar QUIT, desistir.

= IF (VERB 9) LOOK WAIT END

Se teclar LOOK, descrever a sala novamente e esperar novo comando.

IF (VERB 21 AND NOUN 2 AND CARR 2) DROP 2 2 TO 0 MESS 17 WAIT END

Se teclar EAR RAT e o possuir, largá-lo, destruí-lo (mandando-o para a sala 0), imprimir mensagem 17 («yum, yum») e esperar novo comando.

= IF (VERB 10) MESS 239 LIST WITH END

Se teclar INVENTORY, listar os seus objectos e esperar novo comando.

= IF (VERB 13) PICT OKAY END

Se teclar PICTURES, «ligar» os gráficos, imprimir OKAY e esperar novo comando.

= IF (VERB 12) TEXT OKAY END

Semelhante para TEXT.

IF (VERB 17 AND NOUN 1 AND AVAI 1) 1 SWAP 5 CTR 0 + 20 CSET 0 MESS 15 SET 2 WAIT END

Se teclar LIGHT LAMP e possuir uma (LAMP) apagada, mudar a vela acesa pela apagada, certificar ao jogador que ele acendeu a vela, aumentar a pontuação em 20 e esperar novo comando.

Existe uma condição semelhante para LAMP OFF (EXTINGUISH LAMP).

= IF (VERB 14) SAVE OKAY END

= IF (VERB 15) LOAD LOOK WAIT END

VIII
HIGH PRIORITY

IF (RES ? 6) SET 6 STRE 111 3 CSET 1 END

Se o *marker* 6 estiver desligado (se for o primeiro movimento), ligar *marker* 6 para dizer que já não é o primeiro movimento, marcar o limite de peso e pôr o *counter* 1 com o valor de 3.

IF (RES ? 1 AND RES ? 2) DECR 1 END

Se estiver em total escuridão, diminuir o *counter* 1.

IF (1 EQU ? 1 AND RES ? 1 AND RES ? 1) MESS 20 END

Se o *counter* 1 atingiu o valor 1, contar ao aventureiro que ele pode ouvir passos.

IF (0 EQU ? 1) MESS 21 EXIT END

Se o *counter* 1 aingiu o valor 0, contar ao aventureiro que ele foi apanhado pela cobra, e terminar o jogo.

IF (AT 3 AND RES ? 4 AND CARR 2) SET 4 MESS 13 DROP 2 2TO 0 WAIT END

Se estiver na sala 3 com o rato e a cobra e a cobra ainda não está satisfeita, pô-la como satisfeita, imprimir a mensagem para dizer isso, e mover o rato para a sala 0, destruindo-o.

IF (AT 3 AND RES ? 4) MESS 8 EXIT END

Se estiver na sala sem o rato e a cobra ainda não foi satisfeira, explicar que a cobra o «matou» e terminar o jogo.

IF (AT 1 AND CARR 4) MESS 9 EXIT END

Se estiver outra vez na sala do começo, carregando o ouro então completou o jogo!

Um truque muito útil

Para evitar definir uma condição GET e DROP para cada objecto, bastam duas linhas que tornarão possível apanhar e largar quaisquer objectos (até ao n.º 10 no exemplo), em qualquer lugar. Para fazer isto tem que o número dos objectos ser o mesmo número dos nomes correspondes. Ex.: Nome 1 = chave Objecto 1 – uma chave.

E depois introduzir estas duas linhas nas condições de baixa prioridade:

IF (N01 < 10 AND VERB 7) GET N01 OKAY END

IF (N01 < 10 AND VERB 8) DROP N01 OKAY END

O mesmo ainda pode ser feito para EXAMINE, sendo necessário que o número do nome seja o mesmo número da mensagem com a descrição mais alargada.

IF (N01 < 10 AND VERB 16) MESS N01 WAIT END

Counters

Counter 0 — pontuação

1 × 126 256 × 127	conta o número de passos desde o começo do jogo

Markers

Marker 0 — Se ligado, significa que uma sala foi descrita depois do seu último desligar.

Marker 1 — Se ligado, significa que se está numa sala iluminada.

Marker 2 — Se ligado, significa que se tem uma fonte de luz.

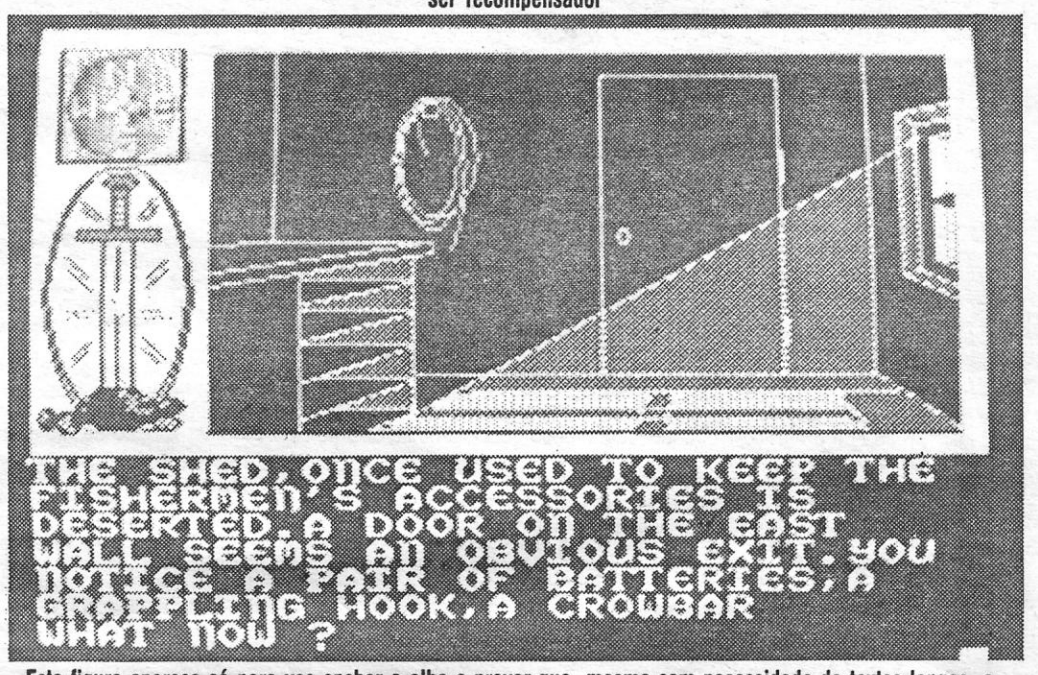
Marker 3 — Se ligado, desliga o sistema da pontuação.

Limites

	Número permitido	N.º máximo de caracteres
Salas	1..9999	255
Objectos	1..255	255
Mensagens	1..255	255
Verbos	1..255	35
Nomes	1..255	35
Advérbios	1..255	35
Gráficos	1..9999	
Markers	0..255	
Counters	0..127	(cada um armazena um valor de 0 a 255).

Como alguns podem ter visto, grande parte da informação foi tirada do manual do GAC. Mas nem todos têm esse manual (talvez a maioria) e é a eles que se destinam estas dicas. Peço desculpa aos responsáveis da secção de «Videojogos» (porque é que só aparece o nome do Joaquim Andrade?) pela extensa informação mandada, mas eu acho, e os outros leitores acham, que mais vale isto do que 3 ou 4 mapas do DD II ou dicas como «O objectivo de *Flying Shark* é penetrar pelas barreiras defensivas dos inimigos» (?!).

Depois de acabar uma aventura, é possível fechá-la e alterar algumas das suas características. Aqui, embora se mantenha o aspecto inicial, não é o texto em inglês que é importante, mas sim o facto de o tipo de letra ser bem diferente. Diversos tipos de letra podem ser utilizados e, quem quiser e tiver paciência, pode mesmo criar um alfabeto completo com o estilo preferido. É trabalho moroso, mas pode ser recompensador



Esta figura aparece só para vos encher o olho e provar que, mesmo com necessidade de textos longos, o equilíbrio entre a imagem e o texto mantém-se. Este não é o tempo ideal para avançar com um projecto deste tipo, mas não há por aí fora gente com vontade de fazer uma aventura? Um projecto de amigos, todos trabalhando para «o monte», podia ser uma boa maneira de ocupar algum tempo livre

GANHE COM «A CAPITAL»
EURO PC DA SCHNEIDER
+MONITOR
+IMPRESSORA
Mais videojogos e um concurso no jornal de sábado
CUPÃO NA PÁGINA 2 DO JORNAL DE AMANHÃ

No momento certo, o produto certo, para o cliente certo
Schneider
Responde hoje às necessidades do amanhã
Informática Formação e Serviços, Lda.
— LISBOA – Av. do Brasil, n.º 147-A – 1700 LISBOA
☎(01)801132-(01)802688 – Telefax (01)803431
— PORTO – Rua 5 de Outubro, n.º 455 – 4100 PORTO
☎(02)699371-(02)699584 – Telefax (02)699052
Schneider AT-286 a um preço de XT